GRUNIOŻERCA 3

THE GREAT CAVY CLEAN-UP!

Instrukcja do gry

CEL GRY

Wyczyść każdy pokój skacząc z zabawki na zabawkę bez dotykania dywanu.

TRYBY GRY

TRYB GŁÓWNY

Wybierz NOWA GRA lub HASŁO by przeprowadzić Grunia przez 24 pokoje pełne chaosu.

Wskazówka: Nie zapomnij zapisywać swoich haseł po każdym poziomie.

TRYB PRZETRWANIA

Wybierz tryb PRZETRWANIA i pomóż Dzidzi posprzątać niekończącą się ilość proceduralnie generowanych poziomów które są trudniejsze im dalej zajdziesz!

STEROWANIE

Gra pozwala zarówno na standardowe metody sterowania (A by zatwierdzić, START by pauzować itp) jak i dodatkową opcję pozwalającą na kontrolowanie wszystkiego jedną dłonią (dotyczy tylko Krzyżaka i guzika SELECT).

Zazwyczaj, naciśnięcie guzika PRAWO na kontrolerze zatwierdza wybór w menu podczas gdy guzik SELECT może być użyty do pauzowania gry.
By grać używając swojej prawej dłoni, zmień opcję sterowania w menu STEROWANIE na ODWRÓCONY.
Następnie trzymaj kontroler do góry nogami by grać.

ZA TRUDNO?

Jeśli Dzidzia zauważy że sobie nie radzisz, może zaoferować Swą pomoc. Ale pamiętaj! Nawet jeśli Ona pokaże Ci rozwiązanie, to i tak będziesz musiał potem sam posprzątać pokój.

W KAŻDYM POZIOMIE ZNAJDZIESZ

STOŁKI

Typ umeblowania który nie rozpada się gdy skoczy na nie świnka morska.

KLOCKI

Ledwie kilka skoków może całkowicie zniszczyć te zabawki.

RAMPY

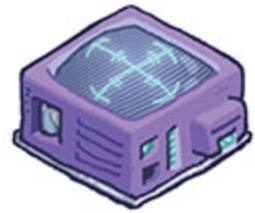
Zbyt wysokie by skoczyć na nie od tyłu lub od boków, ale zeskoczyć można już w każdym kierunku.

PODUSZKI POWIETRZE

Te najwyższej jakości, samonadmuchujące się poduszki muszą być całkowicie wypompowane zanim będzie można je zniszczyć.

KOŁOWROTKI

Grunio i Dzidzia wiedzą że kołowrotki są niebezpieczne dla świnek morskich więc wskakują na górę i jadą wraz z ich kierunkiem.



TELEPORTER

Niepozorne urządzenie które potrafi zde- oraz z- materializować kochane świnki.

WYBUCHOWE KLOCKI

Wyprodukowane z odrobiną materiałów wybuchowych: eksplodują gdy zniszczone!

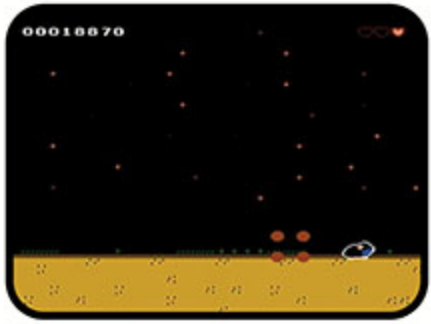
PUDŁO MARCHEWEK

Smaczny smakołyk! Zjedz jedną lub dwie...(no dobra, niech będą trzy) by dać śwince dodatkowej siły, pozwalając dalsze susy!

WŁAZ W PODŁODZE

Wskocz do środka by przejść do następnego poziomu. Miej na uwadze że właz się nie otworzy aż nie oczyścisz pokoju.

O SERII GRUNIOŻERCA



GRUNIOŻERCA *(2016)*

Pomóż Gruniowi powstrzymać inwazję marchew z kosmosu w klasyku który rozpoczął serię. Oryginalnie stworzona przez Łukasza Kur na aukcje Gramytatywnie 2016 gra doczekała się kilku sequeli i portów na inne platformy.

github.com/arhneu/gruniozerca

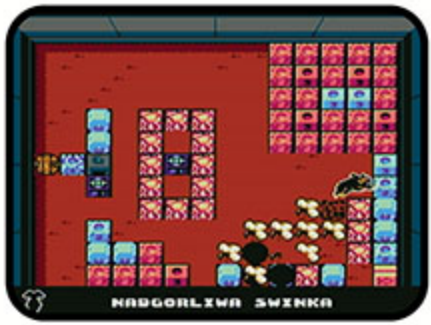
GRUNIOŻERCA 2 *(2018)*

Przeprowadź Grunia przez 24 pomieszczenia w piwniczce archona.

Gra została stworzona na aukcje Gramytatywnie 2017 przez Łukasza i M-Tee z muzyką od Shiru.

Gra zdołała też zdobyć pierwsze miejsce na Nesdev Coding Competition 2017.

mteegfx.itch.io/grunio2



GRUNIOŻERCA 3 *(2019)*

To gra która trzymasz w dłoni i która jest rezultatem pragnienia Łukasza by rozwinąć mini gierkę z Ultimate Stuntman w swoją coś większego. Pierwotnie planowana na wydarzenie charytatywne w 2018, z powodu przedłużającego się procesu tworzenia została zgłoszona na kolejne Nesdev Coding Competition, została wydana dopiero na aukcji Gramytatywnie 2019.

mteegfx.itch.io/grunio3

AUTORZY

Stworzone przez Łukasz Kur oraz M-Tee Graphics

Oryginalna ścieżka dźwiękową wykonał Chip Jockey

bandcamp.chipjockey.com

Grunio, Dzidzia, Neko i Archon z arhn.eu

Prawa do zasobów zastrzeżone przez każdego z autorów.

Ku pamięci kochanego Grunio, 2013—2019